PlayStation

PAL

Disney

LA SIRENITA 2

Disney INTERACTIVE

PlayStation®

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. • Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

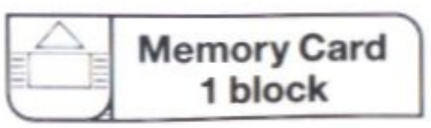
• Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. • No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. • Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. • Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

Library programs © 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. Unauthorized copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited.
Published by Disney Interactive. Developed by Blitz Games.



SLES-03036

Disney

LA SIRENITA 2

Español

LA HISTORIA

Este juego se divide en dos partes distintas. La primera se basa en la película **La Sirenita de Walt Disney, y la segunda, en su continuación: La Sirenita 2.**

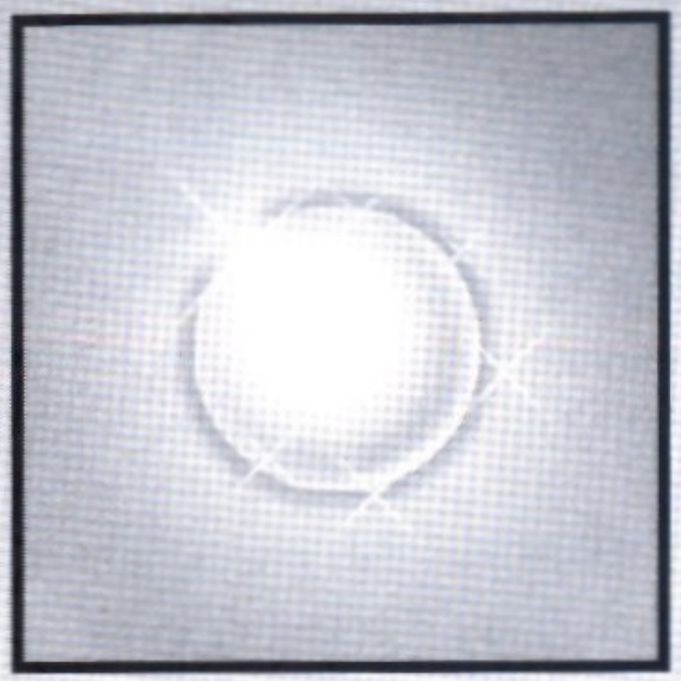
La primera parte describe las hazañas de Ariel, una sirena que sueña con convertirse en humana y acude a Úrsula, la malvada bruja del mar, que le promete cumplir su sueño. Pero Úrsula tiene otros planes: nada más y nada menos que gobernar Atlántica. Ariel acepta la oferta de Úrsula para convertirse en humana y con ello pone en peligro a su padre, el rey Tritón, y a toda Atlántica.

La segunda parte transcurre unos catorce años más tarde y describe las aventuras de Melody, la hija de Ariel que, desobedeciendo las órdenes de su madre, se arriesga a adentrarse en el océano en busca de Atlántica, que ha sido un secreto para ella desde que nació. Esta vez, Morgana, la malvada hermana de Úrsula la está esperando para vengar la muerte de su hermana y demostrarle a su madre que ella es la mejor. Para ello, convertirá a Melody en su objetivo.

CÓMO JUGAR

Tanto a Ariel como a Melody les encanta recoger objetos raros, que al final siempre las meten en líos. Ariel y Melody tienen que nadar o correr por los niveles en busca de objetos para llenar su colección de tesoros.

Pero no es fácil encontrar los tesoros humanos. Para hacerlo, las dos tienen que nadar incluso hasta los confines de Atlántica y más lejos todavía. Por si no tuvieran bastante con los barriles que se caen, el hielo súper afilado, los barcos misteriosos, las rocas monstruosas, las salidas de vapor y el magma burbujeante, tienen que decidir de quién se pueden fiar y quién no es lo que parece ser: Tip y Dash siempre intentan ser unos héroes; Morgana, Flotsam y Jetsam quieren engañar a Ariel; Capa y Espada quieren engañar a Melody para que se acerque; también están los objetos ocultos, objetos que se pueden mover o romper, un montón de zonas secretas ocultas y Undertow, que está empeñado en recuperar su tamaño real.



Perlas – Ariel y Melody tienen que recoger una cantidad determinada de perlas en cada nivel para acceder a los juegos adicionales ocultos. Hay cuatro perlas esparcidas por cada nivel y puedes ganar una perla suplementaria si recoges los cincuenta doblones de ese nivel.

Si no los recoges la primera vez, no te preocupes, puedes volver y jugar de nuevo en ese nivel. Para ver cuántas perlas han recogido Ariel o Melody en ese nivel, vete a la pantalla de colección de tesoros, tal como se describe en el apartado **'LA ISLA DE SCUTTLE'**, que aparece más adelante.

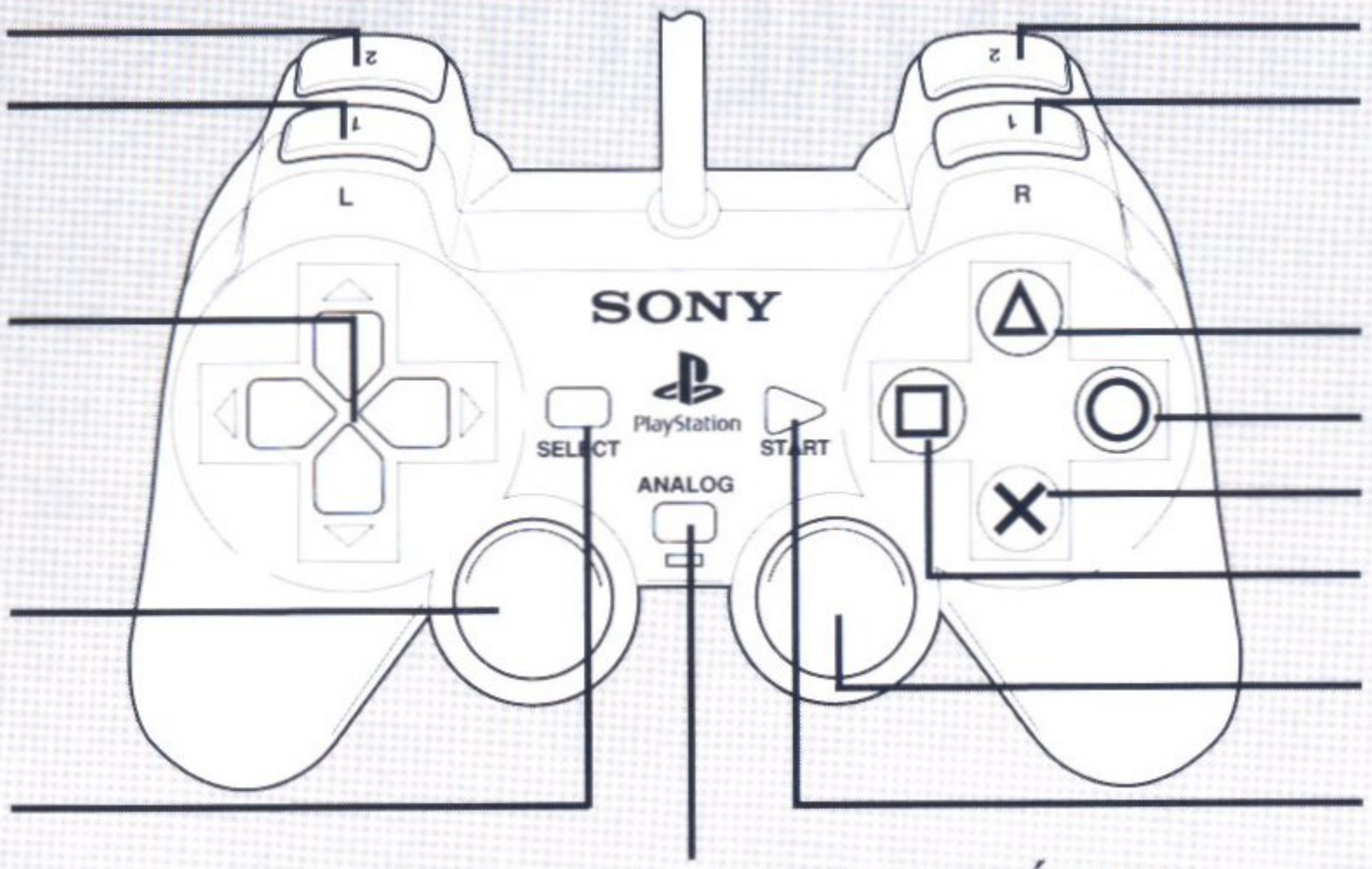
Doblones – Los doblones, monedas abandonadas por los piratas hace muchos años, están esparcidas por toda Atlántica y por el océano que la rodea. Si Ariel o Melody recogen cincuenta de esas monedas en cada nivel, conseguirán una perla suplementaria.

INSTALACIÓN

Instala la consola según las instrucciones del manual. Introduce el CD de **LA SIRENITA 2** y cierra la cubierta del disco. Enciende la consola pulsando el botón POWER (encendido). No introduzcas ni retires periféricos ni MEMORY CARDS (Tarjetas de Memoria) después de encender la consola. Comprueba que tienes suficientes bloques de memoria libres en la MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) antes de empezar a jugar. Las MEMORY CARDS deberán introducirse en la ranura de MEMORY CARD 1.

NOTA: Todas las ilustraciones de este manual se han extraído de la versión del juego en inglés, por lo que algunas pueden corresponder a imágenes previas a la finalización del juego y podrían diferir de las que aparecerán en la versión final.

MANDOS



Aquí se muestran los controles predeterminados. Todas las referencias que aparezcan en este manual sobre la elección de botones se referirán a la configuración predeterminada de los Mandos. Si tienes un Mando Analógico (DUALSHOCK®) podrás jugar a este juego usando los botones de dirección o la stick izquierda. Si vas a usar la stick izquierda, comprueba si el interruptor de modo ANALOG (analógico) está encendido (el LED se pondrá de color rojo). La función de vibración del Mando Analógico (DUALSHOCK®) se puede activar y desactivar en el menú OPTIONS (OPCIONES). Para más información, consulta el apartado 'Opciones' que aparece más adelante.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual, ⬆, ⬇, ⬅, ➡ etc. Se usan para referirse a la orientación de los botones de dirección y de la stick izquierda.

Botones de dirección y stick izquierda:	Moverse por las pantallas del menú o manejar los movimientos de Ariel y de Melody.
Botón ⊗:	Confirmar lo que has elegido en el menú, dar un coletazo o un ataque de vuelta (con impulso de velocidad).
Botón ○:	Impulso de velocidad.
Botón □:	Hablar con Flounder.
Botón △:	Cancelar lo que has elegido en el menú, hacer un gancho o un ataque de ola (cuando está parada).
Botón L1:	Mostrar las monedas y perlas recogidas.
Botón START:	Detener el juego y abrir la pantalla del menú de pausa.

TELESCOPIO: Ver videoclips

Cuando ganas en un nivel, puedes ver un nuevo videoclip. Si eliges esta opción, irás a la pantalla de telespectador en la que podrás ver el nuevo videoclip tantas veces como quieras. Así podrás reírte a carcajadas con la escena de Úrsula una y otra vez. Para elegir una película, pulsa ⬆ o ⬇, y a continuación, pulsa el botón ◉ para ver el videoclip que has elegido. Pulsa el botón △ para volver al menú principal.

BAÚL DEL TESORO: Cargar y guardar juegos

Si eliges esta opción, irás a la pantalla de cargar y guardar juego. Para más información, consulta el apartado correspondiente más adelante.

COLECCIÓN DE TESOROS

En cada nivel tendrás que encontrar un objeto especial, como por ejemplo, un tenedor, un tridente o un snarfblatt. Cuando termines un nivel, el objeto aparecerá en un estante de la colección de tesoros. Si eliges este objeto en el futuro, podrás repetir ese nivel tantas veces como quieras. Eso sí, no olvides guardar el juego en una MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria).

Cuando sólo aparece la silueta del objeto, significa que Ariel o Melody no han recogido las cinco perlas de ese nivel. Si el objeto

parpadea, Ariel o Melody han encontrado todos los objetos del nivel, pero no han recogido todas las perlas y doblones. Si el objeto aparece coloreado, quiere decir que Ariel o Melody han encontrado y hecho todo lo posible en ese nivel. Debajo de cada objeto aparecerá la cantidad de perlas que Ariel o Melody han recogido en un nivel.

Si Ariel y Melody han recogido perlas suficientes en unos niveles determinados (consulta el apartado 'Cómo jugar'), tendrán acceso a un juego adicional, que aparecerá en el estante inferior. Para jugar a un juego adicional, resalta el juego al que quieres jugar y pulsa el botón ⊗. Para más detalles sobre estos juegos, consulta el apartado 'Juegos adicionales'.

En el estante inferior de la derecha también encontrarás un mapa de Atlántica, con el que podrás empezar el juego vaciando por completo la colección de tesoros de todos los niveles en los que has jugado hasta ahora. Sólo tienes que resaltar el mapa, pulsar el botón ⊗ y elegir YES (SÍ) para confirmar lo que has elegido.

CÓMO CARGAR Y GUARDAR JUEGOS

Elige esta opción para cargar o guardar juegos siempre que estés en el menú principal. No puedes cargar ni guardar juegos cuando estás jugando, con la excepción del baúl del tesoro en la isla de Scuttle.

NOTA: No introduzcas ni retires tu MEMORY CARD (Tarjeta de Memoria) después de encender la consola. Comprueba que tienes al menos un bloque libre en tu MEMORY CARD antes de empezar a jugar. Introduce las MEMORY CARDS en la ranura de MEMORY CARD 1.

SAVE GAME (GUARDAR JUEGO)

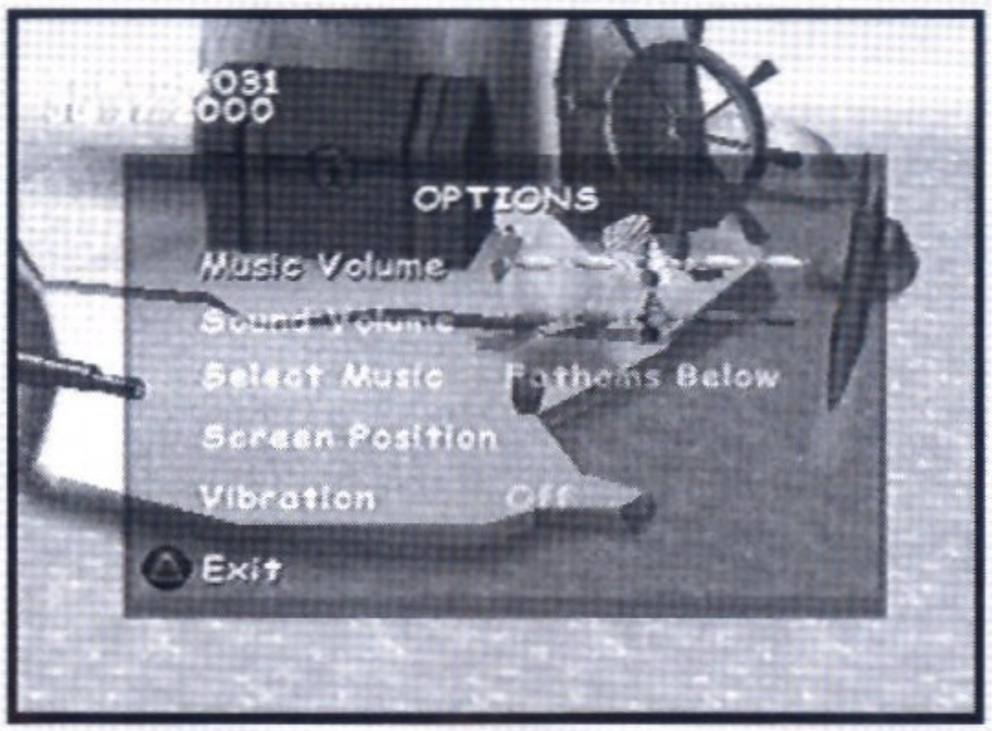
Pulsa ⬆ o ⬇ para resaltar una de las tres ranuras para guardar el juego y pulsa el botón ⊗. Después de la confirmación, el juego se guardará en esa ranura. A continuación, aparecerá una pequeña imagen del nivel con una breve descripción de tu progreso.

LOAD GAME (CARGAR JUEGO)

Cargar un juego es exactamente igual que guardarlo. Pulsa ⬆ o ⬇ para resaltar el juego guardado que quieres cargar y pulsa el botón ⊗. Cuando se haya cargado el juego, volverás al menú principal.

PANTALLA DE OPCIONES

En la pantalla de opciones podrás cambiar algunas de las opciones del juego, como el volumen de la música y de los efectos sonoros para adaptarlo a tus preferencias personales. Pulsa ⬆ o ⬇ para resaltar la opción que quieres cambiar y ⬅ ➡ o el botón ⊗ (según la opción) para cambiar la opción.



MUSIC VOLUME
(VOLUMEN DE LA MÚSICA):
Subir o bajar el volumen de la música.

SOUND VOLUME
(VOLUMEN DEL SONIDO):
Subir o bajar el volumen de los efectos sonoros.

SELECT MUSIC
(SELECCIONAR MÚSICA): Escuchar la música que elijas durante el juego.

SCREEN POSITION
(POSICIÓN EN PANTALLA): Pulsa el botón ⊗, y a continuación, usa los botones de dirección o la stick izquierda para centrar tu pantalla.

VIBRATION
(VIBRACIÓN): Pulsa ⬅ o ➡ para activar o desactivar la función de vibración del Mando Analógico (DUALSHOCK®).

MENÚ DE PAUSA

Si pulsas el botón START en cualquier momento del juego, aparecerá este menú, en el que podrás modificar los ajustes del sonido, activar o desactivar la función de vibración, al igual que en el menú OPTIONS (OPCIONES), o salir del nivel.

OPCIÓN DE DOS JUGADORES

Puedes jugar a cualquiera de los tres juegos adicionales solo o con un amigo, tu hermano, tu hermana, tu padre, tu madre, tu abuelita, etc. Elige el juego al que quieres jugar (si tienes acceso) y elige 'dos jugadores' cuando se te pida. Ahora los dos podréis jugar juntos y disfrutar de uno de esos geniales.

NOTA: Si quieres pasarlo bien con los juegos de dos jugadores, tienes que introducir un mando en cada uno de los dos puertos de mando de la consola PlayStation® antes de encenderla.

JUEGOS ADICIONALES

Si Ariel o Melody consiguen recoger monedas y perlas suficientes en los niveles, podrán abrir un juego adicional. Hay tres juegos de este tipo que tendrás que ganar.

- Si recoges 15 perlas entre los niveles uno y cuatro, se abrirá 'La orquesta de Sebastián'
- Si recoges 35 perlas entre los niveles cinco y ocho, se abrirá 'Juego de burbujas'
- Si recoges 55 perlas entre los niveles nueve y doce, se abrirá 'Travesuras en la nieve'

SEBASTIAN'S ORCHESTRA (LA ORQUESTA DE SEBASTIÁN)

A Sebastián le está costando un poco intentar que la orquesta esté lista para el baile del mar de esta noche y tú tienes que ayudarlo. Sigue la secuencia de botones que aparecen en pantalla y pulsa el botón correspondiente al mismo tiempo. Si pulsas el botón equivocado, o lo haces a destiempo, tendrás que hacerlo de nuevo.

BUBBLE TROUBLE (JUEGO DE BURBUJAS)

Flotsam y Jetsam siguen haciendo de las suyas mientras nadan alrededor de la colección de tesoros de Ariel. Cuando nadan van tirando objetos de los estantes y tú tienes que impedir que se caigan al suelo. Usa tu fiel trompeta y haz burbujas debajo de los objetos que se caen para enviarlos de vuelta a la parte superior de la pantalla.

- Mantén pulsado el botón ◉ para hacer una burbuja. Cuanto más tiempo lo mantengas pulsado, más grande será la burbuja, pero que no sea demasiado, porque la burbuja explotará.
- Pulsa el botón ⊗ para soplar tu trompeta. De este modo apartarás un poco los objetos y conseguirás un poco de tiempo para hacer la burbuja.

También puedes jugar al juego adicional con un amigo.

SNOWBALL ANTICS (TRAVESURAS EN LA NIEVE)

El objetivo es muy sencillo. Tienes que echar a los demás jugadores del iceberg y hacer que caigan al agua. El último que quede gana el juego.

- Elige a tu personaje pulsando ⬅ o ➡ para echar un vistazo a los personajes disponibles, y a continuación, pulsa el botón ⊗ para elegirlos. Ahora sólo tienes que pulsar los botones de dirección para que se mueva tu personaje hacia donde quieras.

CÓMO MANEJAR A ARIEL Y A MELODY

A continuación te señalamos una lista de los controles más usuales que son los mismos para Ariel y Melody, cuando son sirenas, por supuesto, ya que es difícil dar un coletazo sin cola. Más abajo aparecen los controles suplementarios específicos para cada personaje.

Nadar

Usa los botones de dirección o la stick izquierda para guiar a Ariel o a Melody por el nivel.

Impulso de velocidad

Si mantienes pulsado el botón ◉, le darás a Ariel o a Melody un impulso de velocidad. Tranquilo, no se cansan.

El botón de acción

Durante el juego Ariel y Melody pueden interactuar con el paisaje que les rodea nadando hacia el objeto y pulsando el botón ⊗, por ejemplo, cuando quieren abrir una cerradura o hacer caer una pila de barriles que bloquean una zona secreta (¡no pierdas de vista esta pista!).

Abrir baúles

Ariel y Melody pueden abrir los baúles del tesoro nadando o caminando hacia ellos pero primero tienen que encontrar la llave.

Ataque de vuelta

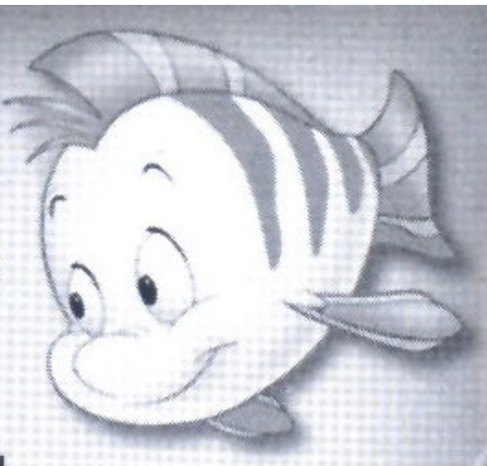
Cuando mantienes pulsado el botón ⊗ para que Ariel o Melody naden más rápido, pulsa el botón ⊗ para dar una vuelta y golpear a cualquier enemigo que tenga la mala suerte de cruzarse en tu camino.

Ataque de la ola

Cuando Ariel no se mueva, pulsa el botón △ para el ataque de la ola. Ariel empujará el agua que la rodea hacia cualquier indeseable.

MELODY (humana)

Melody sueña que quiere ser sirena, pero hay un pequeño problema: ¡sus piernas!



Caminar

Pulsa los botones de dirección hacia donde quieras que ande Melody.

Correr

Cuando camina, mantén pulsado el botón ◉ para que Melody corra.

Saltar

Pulsa el botón △ para que Melody dé un salto en el aire. Usa los botones de dirección al mismo tiempo para que Melody salte para adelante.

Subir

También puedes pulsar el botón △ para que Melody suba a un barril. Por supuesto, tendrá que estar cerca de uno para hacerlo.

Empujar objetos

Melody puede empujar algunos objetos como barriles. Sólo tienes que pisarlos y pulsar los botones de dirección hacia donde quieras empujar el objeto. Si el objeto no se mueve, significa que no puede empujarlo.

Lanzar objetos

Pulsa el botón ⊗ para que Melody lance un objeto, pero no olvides que, para lanzar un objeto, tiene que recogerlo primero.

Flounder

Ariel o Melody pueden llamar a Flounder en cualquier momento pulsando el botón ■ para que les dé pistas cuando están atascadas. Sin embargo, a veces quizás sólo haga un comentario ingenioso o no diga nada, sobre todo, si no está cerca.

El indicador de salud en forma de concha

La concha que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla del juego indica la salud de Ariel o de Melody. Las zonas oscuras señalan la salud que queda (buena señal), mientras que las zonas claras señalan la salud que se ha perdido (mala señal). Cuando se agota toda la salud, Ariel o Melody tendrán que empezar desde el principio de ese nivel.

La bolsa del tesoro

Para recoger estos objetos poco frecuentes, Ariel y Melody necesitan una bolsa donde guardarlos. Sus dos manos no son suficientes. En el lado superior derecho de la pantalla hay una bolsa que se llenará con los objetos cuando Ariel o Melody los hayan recogido. En algunos niveles Ariel y Melody tendrán que encontrar la bolsa antes de poder recoger ningún objeto. Para recoger un objeto, bastará con que naden hacia él.

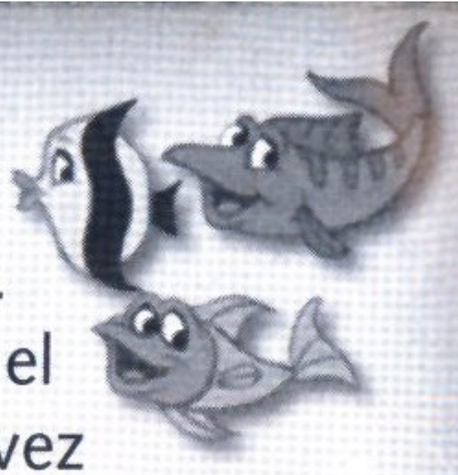
EL REPARTO

A continuación te presentamos la lista de personajes del juego. Todos provienen la película La Sirenita y de su continuación La Sirenita 2 catorce años después.

PERSONAJES BUENOS

La joven Ariel (sirena)
Esta preciosa princesita es la protagonista. Desconoce el mundo que hay sobre el océano y está enamorada del príncipe Eric. No se detendrá ante nada para conseguir el amor de este hombre, hasta tal punto que incluso quiere convertirse en humana.

Ariel de mayor (sirena)
Ariel tiene ahora catorce años más y está casada con el príncipe (¡vivaaa!). Su hija se llama Melody y es igualita de traviesa que su madre.



Melody
La hija de Ariel nació humana, así que no tiene la cola de sirena. Aunque no conoce sus verdaderas raíces, le encanta nadar en el mar y recoger objetos, tal como lo hacía su madre. Cada vez sospecha más del odio que siente Ariel por el mar y del impresionante muro que se levantó alrededor del palacio para mantenerla alejada del mar abierto.

Flounder
Es el mejor amigo de Ariel. Son inseparables y Flounder actúa como un navegante, siempre vigilando a la joven princesa y advirtiéndole de los peligros que se le avecinan, a menos que ya se haya escondido.

Flounder de adulto
Desde la muerte de Úrsula hace catorce años, Flounder ha engordado unos kilillos y ya tiene ¡cinco hijos!

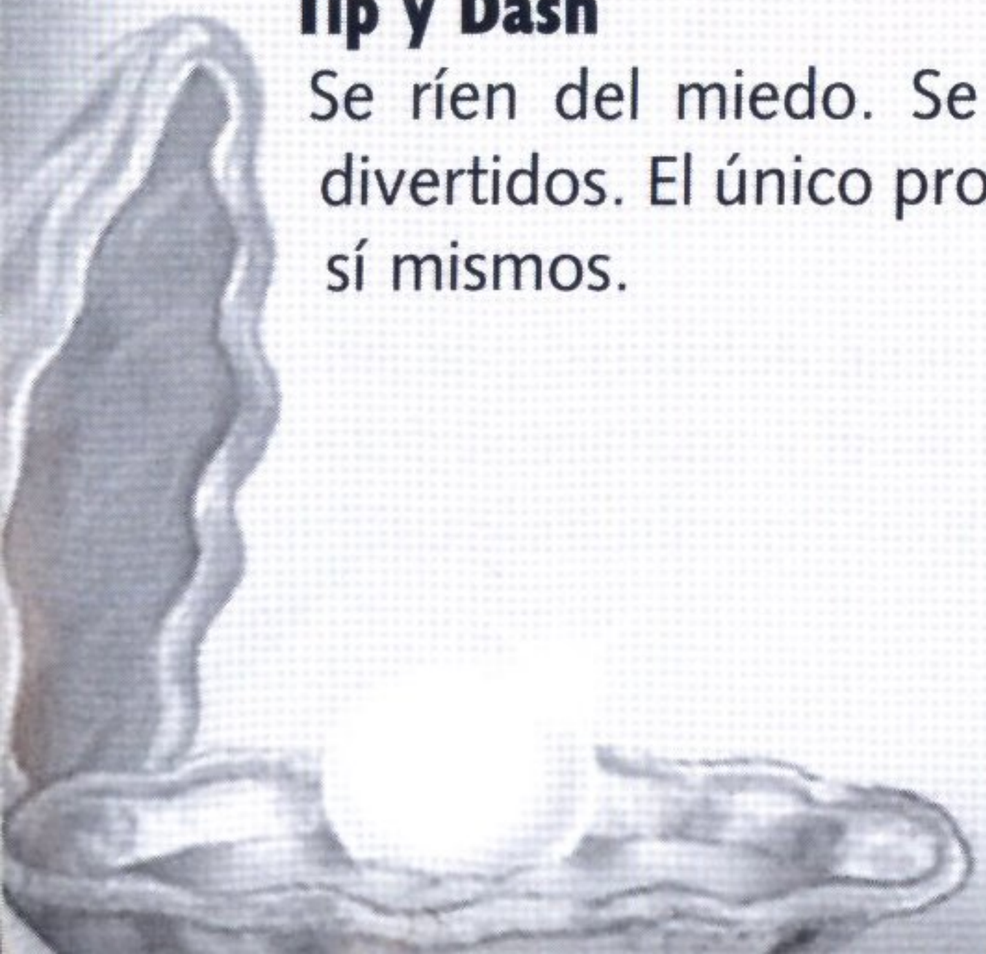
Sebastián
El cangrejo Sebastián, mano derecha de Tritón, tiene debilidad por Ariel y es su guardián musical. Siempre intenta cuidar a Ariel y aparecerá durante el juego para ofrecer sus perlas de la sabiduría y su ingenio indiscutible.

Scuttle
Esta desaliñada gaviota se considera una experta en humanos. Claro que, mucho ruido y pocas nueces.

El príncipe Eric
Este encantador y guapo príncipe es el padre de Melody y para Ariel, es el amor de su vida.

Tritón
Es el padre de Ariel y el abuelo de Melody. Es un tritón grande y poderoso con una barba enorme. Tritón es muy protector con Ariel y se empeña en que no tenga ningún contacto con el mundo terrestre. Es además el rey de Atlántica.

Tip y Dash
Se ríen del miedo. Se burlan del peligro. Son valientes, atrevidos y divertidos. El único problema es que nadie opina lo mismo que ellos de sí mismos.



PERSONAJES MALOS

El mar puede ser un lugar aterrador, sobre todo cuando tanto Úrsula como Morgana, su hermana, que es tan malvada como ella e incluso más depravada, andan cerca. Tiburones, barracudas (con enormes y perversas sonrisas), medusas, peces sopladores, cangrejos malhumorados y uno con voraz apetito, Flotsam y Jetsam, Capa y Espada y por supuesto Undertow, por nombrar unos pocos.

Úrsula

Desde que el rey Tritón la desterró de Atlántica hace muchos años, Úrsula busca vengarse. Quiere la fuente de todos los poderes del rey Tritón, el tridente, con el que pretende gobernar los mares. Para su desgracia, hay algo que se interpone entre ella y el tridente mágico: Ariel, la hija del rey Tritón. Úrsula es tan mala que no hay bastantes páginas en este manual para describirla.

Morgana

Es la hermana de Úrsula, doblemente malvada y doblemente estúpida. Megalómana hasta la saciedad, quiere vengar la muerte de su hermana Úrsula y la única forma de hacerlo es conseguir el tridente del rey Tritón.

Flotsam y Jetsam
Son traviesas criaturas del mar que viven con Úrsula y le conceden todos sus deseos haciendo el trabajo sucio. Lo que ellos ven, lo ve la propia Úrsula, y eso quiere decir ¡problemas a la vista!

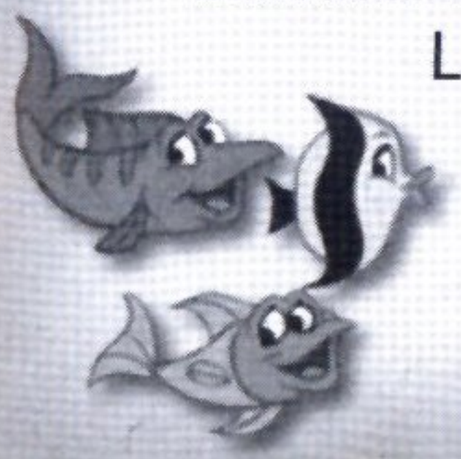
Capa y Espada
Son los criados de Morgana y cumplen todas sus órdenes.

Undertow
Es el fiel tiburón de Morgana, pero tiene un problema de tamaño.

El tiburón
¡Uuuuuu!, un tiburón muy malo. ¡Ten cuidado que muerden!

El tiburón cabeza de martillo
¡Uuuuuu!, un tiburón más malo todavía con una cabeza de forma extraña.

Barracuda
Las barracudas tienen enormes dientes y una sonrisa más grande que los dientes.



Cangrejos malhumorados
Tienen un problema, no están contentos. Es más, están enfadadísimos, son ¡cangrejos malhumorados!

Los espinosos peces sopladores
Aunque los peces sopladores, por ser tan lentos, ya no están de moda en las actuales ciudades marinas, repletas de acción, siguen siendo peligrosos. ¡Ni se te ocurra tocarlos!

Medusas
Son criaturas venenosas y por lo general infelices, que nadan todo el día sin dar ni golpe.

REPARTO SUPLEMENTARIO

Además del reparto principal, hay un reparto suplementario que tanto puede ayudar como desbaratar las aventuras de Ariel y de Melody.

Alana
Es una de las hermanas de Ariel que tiene complejo de superioridad.

Guardias
Son los protectores de Atlántica. ¡No te metas con ellos!

FICHA TÉCNICA

La Sirenita 2 de Disney creada por Blitz Games

Director técnico y Programador principal	Ian Bird
Director creativo y diseño del juego	Tahir Rashid
Programación	Daniel Smith y Scott Orchard
Gráficos	Arash Mohebbi, Glen Walker, Leigh Griffiths, Nadine Mathias, Peter Hudspith, Mark Beynon-Clarke, Simon Reed y Tim King
Gráficos suplementarios	Steve Thomson
Herramientas de apoyo	John Whigham, Andy Sidwell, Andy Slater y James Steele
Guiones	Tahir Rashid, Ian Bird y Nick Bridger
Fundadores de Blitz Games	The Oliver Twins
Agradecimiento especial a	Jacqui Lyons, Guy Herbert, James Corrigan, Richard Hackett, Caroline Hart, Alison Parker, Les Creswell, Richard Albon, Theresa and Jack, Scott Lamb, Michael Rooker, Philippa y Baby, George Lucas, Gemma Thorburn, Clan [FuSe] y a todo el equipo de Blitz Games.

DISNEY INTERACTIVE

Director de producción (consolas)	Dan Winters
Productor	Nick Bridger
Ayudante de producción en EE UU	William 'Chip' Beaman
Gráficos suplementarios	Tom Barlow
Jefa de producto en Europa	Jennifer Wyatt
Jefa de localización	Catherine Duperron
Jefe de proyecto principal	Douglas Jacobs
Jefe de proyecto	Genevieve Roestel
Equipo de pruebas	Dan Vasan, Chaz Windus, Peter Filice y John Schaefer
Edición de vídeos	Chris Hepburn
Agradecimiento especial a	Peter Wyse, Carlos Schulte, Randy Coppinger, Juliet Nees, Todd Nielsen, Renee Johnson y Shan Savage

VOCES

	Cynthia Chong
	Humberto Velez
	Víctor Mares
	Eduardo Tejedo
	Guillermo Romano
	Alejandro Abdalah
	Dulce Guerrero
	Héctor Emanuel
	Eduardo Giaccardi
	Coni Madera
	Ernesto Lezama
	Joana Brito
	Carlos del Campo
	Enrique Cervantes
	Gabriel Pingarron

Canciones originales de la película La Sirenita de Disney:

Fathoms Below
Música de Alan Menken
Letras de Howard Ashman
© 1988 Wonderland Music Company, Inc. (BMI)/Walt Disney Music Company (ASCAP)
Reservados todos los derechos.

Tema principa
Música de Alan Menken
© 1989 Wonderland Music Company, Inc. (BMI)
Reservados todos los derechos.

Under the Sea
Música de Alan Menken
Letras de Howard Ashman
© 1988 Wonderland Music Company, Inc. (BMI)/Walt Disney Music Company (ASCAP)
Reservados todos los derechos.

The Storm
Música de Alan Menken
© 1989 Wonderland Music Company, Inc. (BMI)
Reservados todos los derechos.

Flotsam & Jetsam
Música de Alan Menken
© 1989 Wonderland Music Company, Inc. (BMI)
Reservados todos los derechos.

Les Poissons
Música de Alan Menken
Letras de Howard Ashman
© 1988 Wonderland Music Company, Inc. (BMI)/Walt Disney Music Company (ASCAP)
Reservados todos los derechos.

Canciones originales de la película La Sirenita 2 de Disney:

For A Moment
Música y letras de Michael y Patty Silversher
(c) 2000 Wonderland Music Company
Reservados todos los derechos. Se usa con el permiso correspondiente.

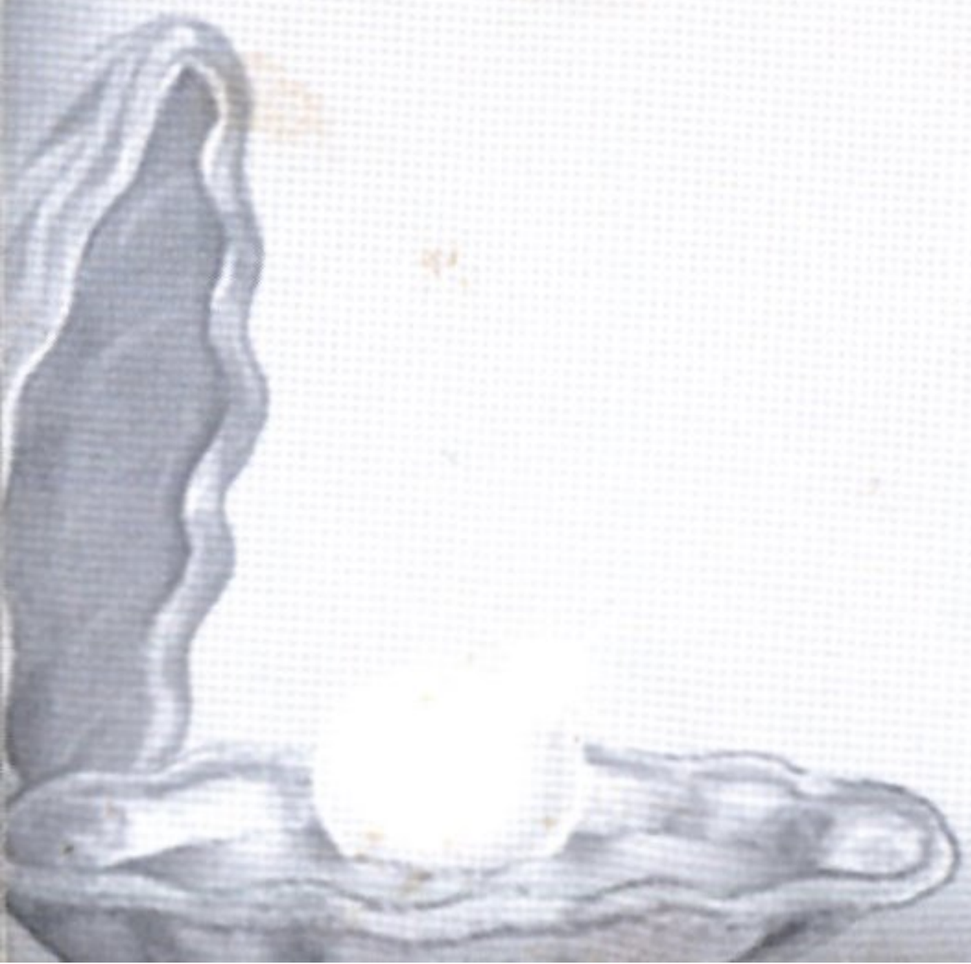
Música mezclada, compuesta y grabada para PlayStation por Rob Lord

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Nuestro Servicio de atención al cliente está siempre dispuesto a ayudarte con cualquier duda que tengas en la instalación o en el uso del nuevo software.

ATARI DISTRIBUCIÓN, S.A.
Cañada Real de las Merinas, 3, Ed. 4, 5ª planta
Centro de Negocios Eisenhower
28042 Madrid

SERVICIO TÉCNICO:
Tlf: 91 747 03 15
Fax: 91 329 21 00
Horario: de lunes a viernes de 9:00 a 14:00
y de 15:00 a 18:00
email: stecnico@atari.com



Customer Service Numbers

• Australia — 1300 365 911

Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Österreich — 0820 500 535

0.145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

• Belgique/België/Belgien — 011 516 406

Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• Danmark — 33 26 68 00

Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.

• Suomi — 0600–411911

17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.

• France — 0820 31 32 33

Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• Deutschland — 01805 766 977

0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.

• Ελλάδα — 00321 0678 2000

Εθνική Χρέωση. Παρακαλίστ να τηλφωνίτ σ αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πλατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.

• Ireland — 0818 365065

All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Israel — 09 971170

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Italia — 848 82 83 84

Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.

• Malta — 21 344700

National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Nederland — 0495 574 817

Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.

• New Zealand — 09 415 2447

National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

• Norge — 820 75 050

Mon-Fre 8.30-16.30. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.

• Portugal — 707 23 23 10

Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter asitÊncia técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.

• España — 902 102 102

Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.

• Sverige — 08 587 822 40

Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.

• Suisse/Schweiz/Svizzera — 0848 84 00 85

Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

• UK — 08705 99 88 77

National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

© Disney

SPACE MOUNTAIN

DISNEY INTERACTIVE

09·04·2005

WWW.SPACEMOUNTAIN2.COM

DISNEYLAND RESORT PARIS

SCES-03036

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
© 2000 Disney. All Rights Reserved. Published by Disney Interactive.

8427897000708